Культ Всезрячей

Модуль по правилам *Swords&Wizardy*
Для 5-6 персонажей 1-го уровня

Егор *Redrick* Рюмшин



Город стоит на костях другого города; ушедшие под землю здания, пещеры и тоннели создают подземный лабиринт, в котором полно скрывающихся от посторонних глаз обитателей. В одном из разрушенных подземных комплексов поселился очередной мелкий культ — в Городе всегда хватало умалишённых фанатиков и самозваных пророков.

Большая часть комплекса представляет собой останки древнего здания; во многих местах каменная кладка осыпалась, обнажая сырую землю. Культистам пришлось расчищать некоторые проходы и помещения для своих нужд. Многие коридоры и тоннели явно были прорыты уже после того, как это огромное здание погрузилось под землю.

D4	**Случайные столкновения**
1	1d4 Культистов (HD 1, AC 9, Atk 1 кинжал 1d4, Move 12, Save 18, CL\XP B\5)
2	Одна гадюка
3	Психические видения от Всезрячей* (*d6*): ***1*** — Помещение мгновенно оказывается под водой. Пол покрыт илом, из которого пробиваются водоросли. Персонажи начинают захлёбываться. ***2*** — Из темноты появляется огромная рыбья пасть с плотными рядами игольчатых зубов, и пытается проглотить ближайшего персонажа. ***3*** — Полная тьма (*даже если у персонажей горит факел*). Слабый огонёк виден чуть поодаль — как фонарь рыбы-удильщика. Если персонажи идут на огонёк, их ждёт новая случайная встреча (*бросьте по таблице столкновений ещё раз, игнорируя результат 3*). ***4*** — Слуховая галлюцинация. Рокот бегущей воды, очень громкий, как будто руины вот - вот затопит бурный поток. ***5*** — Одному или нескольким участникам группы кажется, что его тело облепили рыбы-прилипалы, которые сосут кровь. ***6*** — Удушье. Один или несколько персонажей убеждены, что на суше задыхаются и могут дышать только под водой — жабрами.
4	Толкователи Всезрячей

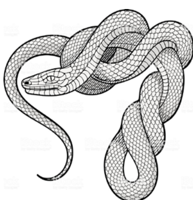
** Спасбросок от заклинаний спасает от иллюзии. Ничего не объясняйте игрокам; описывайте им то, что видят и чувствуют подвергнутые внушению персонажи. Если опасные иллюзии (вроде удушья или хищников) игнорировать, персонаж будет получать 1 hp нелетального урона в раунд. Чтобы избавиться от иллюзии, персонажи должны что-то предпринять; например, им должны помочь не пострадавшие товарищи. В таком случае жертва может совершить спасбросок снова. Иллюзия угаснет сама через 1d8 раундов.*



При входе в подземелье бросьте *d6:*

1-2 — Всезрячая предвидела появление героев. *Их ждут (см. далее в тексте).*

3-6 — Всезрячая предвидела появление героев, но Толкователи неправильно поняли посланные им видения — героев ждут в другое время или не ждут вообще.



1. Вход и *a*

Решётка у входа кажется намертво застрявшей, но в стене легко найти камень, нажатие на который отпирает её.

a) Ловушка-растяжка. Тонкая леска на уровне ног. Если её задеть, весь коридор заполняется сонным газом из щели в стене (*спасбросок или 1d6 часов сна*). Газ из ловушки проникнет в комнату 2 через один ход и полностью заполнит её за два хода, но дальше не распространится.

2. Прихожая

Помещение освещает каменная чаша с маслом, в которой всегда горит фитиль. Если появления героев ждут, то встреча состоится именно здесь.

В противном случае — *40%* шанс, что здесь присутствуют 1d6 культистов, *10%* — что вместе с ними одурманенная и связанная жертва. На крюках вдоль северной стены висят серые рясы с глубокими капюшонами. Южная стена покрыта мозаикой, изображающей жуткое существо с десятком глаз разного размера. Три глаза синие, три — жёлтые, три — красные, один — чёрный. Любой неверный, прикоснувшийся обнажённой кожей к глазам (кроме чёрного), ослепнет на 1d10 часов *(спасбросок уменьшает вдвое)*.

Нажатие на чёрный глаз открывает тайную дверь в южной стене, ведущую в комнату **5**.

Если героев ждут...

Если Всезрячая успешно предсказала появление героев, в комнате ***2*** их встретят шесть культистов и сиамские близнецы-Толкователи. Агнезия, одна из близнецов, предложит героям выполнить поручение в обмен на награду.

Если разойтись миром не получится, Толкователи разобьют склянку с сонным газом (как в ловушке ***a***) и исчезнут через потайную дверь на юге. После этого считайте все двери в подземелье запертыми.

*Толкователи**

Сиамские близнецы, сросшиеся на уровне таза и обладающие двумя почти независимыми торсами. В бою действуют как два отдельных существа за исключением перемещений.

Агнезия, жрица 3 ур.
HD 3d6, **AC** 9, **Atk** Кинжал 1d4, **Move** 12, **Save** 13, **CL\XP** 2\30
Заклинания: Cure Light Wounds x2,

Сарт, воин 2 ур.
HD 2d8, **AC** 5 (chainmail), **Atk** Battleaxe 1d8+1,
Move 12, **Save** 13, **CL\ XP** 2\30
Special: защита (-1 к проверкам рукопашных атак против Сарта).

D6	Поручение	Награда
1	Похитить для культа человеческую жертву (любую или конкретную).	300 зм.
2	Похитить для культа реликвию другого бога.	Изумруд (200 зм).
3	Отыскать редкий трактат о забытых подводных божествах.	Алмаз (400 зм).
4	Убить жреца соперничающего культа.	Наручи Стона (см. далее).
5	Выкрасть у аристократической семьи ребёнка с талантом медиума, чтобы Толкователи могли воспитать преемника\-цу.	Драгоценность (1d10x100 зм), при- надлежавшая одной из жертв. Только жертва была из аристокра- тической семьи, и эта драгоценность известна всему городу.
6	Разыскать исчезнувшего члена культа.	Сведения о местонахождении крупного сокровища или ценного арте- факта.

3. Общежитие культистов

60%, что здесь присутствует 1d6 культистов. Возможно, некоторые спят. Если здесь есть бодрствующие — то на стене горят факелы. Если все спят — горит только свеча. Если никого нет, помещение погружено во мрак.

В комнате — соломенные тюфяки, стол с остатками трапезы, два сундука. В незапертом лежат 11 факелов, фляга с маслом, 6 свечей, трутень и огниво, два куска верёвки. В запертом *(ключ может найтись у кого-то из культистов)* — полфунта мотылькового опиума, булава, 68 серебряных монет, два пузырька с туманной жидкостью *(при контакте с воздухом жидкость превращается в сонный газ из ловушки **a**)*.

4. Мусорка

Темно. В полу зияет 15'яма, на дне которой белеют человеческие кости, ползают гадюки *(1d4 змей)* и 2 гусеницы-трупоеда *(carrion creeper)*. Сюда культисты бросают безмозглые тела жертв, которым сожрала разум Всезрячая.

В пищеводе у одного из carrion creeper'а можно найти кольцо защиты +1.

5. Горят факелы

Культисты собираются здесь только перед жертвоприношением — *10%* шанс, что здесь присутствуют 2d6 культистов, верховные толкователи и одурманенная жертва. Потайная дверь в северной стене открывается поворотом пустого держателя для факела *(тоже в северной стене)*. Дверь в южной стене — с ловушкой *(надо нажать на зрачок каменного глаза, изображённого на двери, прежде чем открывать её, иначе глаз плеснёт кислотой в лицо: 1d4 урона и -5 харизмы)*.

6. Святилище

В южной части комнаты расположен широкий бассейн, где и обитает Всезрячая - огромная рыбина со здоровенными бельмами на месте глаз. В бассейн спускаются покрытые водой ступени. *10%* что здесь происходит жертвоприношение (*2d6 культистов, Толкователи и одурманенная жертва*), ещё *10%*, что Толкователи общаются со Всезрячей наедине.

Всезрячая: древняя рыба огромных размеров с массивными набухшими бельмами на месте глаз. Питается чужим сознанием.

HD 4, **AC** 6, **Atk** 2 mental 2d4 (save halves) нелетальный урон, **Save** 13, **Move** 12 (swimming), **CL\XP** 5\150, **Special:** Charm Person, ESP, парализация взглядом (спасбросок, парализует на 1d4 раунда), Suggestion.

7. Квартиры Толкователей

Толкователи* — сиамские близнецы — присутствуют здесь, если герои не встретили их ранее. Если это так, в помещении горит масляная лампа. Кроме того, здесь есть ложе из дурнопахнущих речных водорослей и жабьих шкур, незапертый сундук *(1000 золотых монет, 1d10 порций мотылькового опиума, 4 свечи, кремень и огниво, пинта масла)*, и стол с чернильницей, пером и журналом, где записана история культа. Также здесь отдыхает ручная любимица и сторож Толкователей — гадюка *(сильнее остальных — 2 **HD**, 45 **exp.**)*

b) и ***c)*** Если наступить на нажимную плиту ***b***, то потолок в ***c*** рухнет, засыпав дверь в сокровищницу камнями. На разбор завала потребуется 1d6 ходов и шум наверняка привлечёт чьё-то внимание (лишняя проверка на столкновение и проверки каждый ход при разборе завала)

8. Сокровищница

Дверь заперта, ключ — только у толкователей. На обтёсанных камнях здесь лежат: 4 мешка, в каждом — по 500 зм; шкатулка с d10 крупных изумрудов (по 200 зм каждый); шкатулка с 1d6 крупных алмазов (по 400 зм каждый); Рыбье Око, Наручи Стона.

Рыбье Око: состоящая из нескольких слоёв сфера размером с кулак, похожая на большой рыбий глаз. По команде владельца вспыхивает бледноватым светом, и любой, кто в это время смотрит на Око, должен пройти спасбросок или застыть на месте на 1d4+1 раундов. Однако за каждое использование владелец платит своими воспоминаниями; стирается его память о всех событиях за последние сутки (в т.ч. запомненные заклинания).

Проклятые наручи Стона, бога отчаяния: улучшают AC на 4, однако погружают в необъяснимое отчаяние — каждый второй ход владелец должен проходить спасбросок, иначе он начинает стонать и рыдать, не в силах совладать с собой, и погружается в полнейшую апатию на 1d6 ходов. Наручи — священная реликвия другого обскурного культа, последователей Стона. Вероятно, те будут заинтересованы в возвращении этого проклятого артефакта.

Замечания автора

Это подземелье было создано для кампании по мотивам Vornheim Complete City Kit Зака Смита, где змей можно было читать, как книги. Вместо 1000 золотых монет в сундуке находилось особое устройство — змеиный чтец из слоновой кости с инкрустацией из драгметаллов (1000 зм, 5 фунтов), а историю культа можно было прочитать на шкуре ручной гадюки.

9. Обвал

Эти помещения обрушились, пробраться сюда невозможно.

История культа

Агнезия и Сарт родились сиамскими близнецами. Ни одна семья в Городе не обрадовалась бы такому ребёнку. Новорождённых практически сразу выбросили на улицу. Каким образом они выжили — сказать сложно; может быть, помогла восприимчивость ко всему сверхъестественному. Говорят, в таких детях течёт кровь демонов. Очень быстро домом близнецов стали подземелья. Там они впервые ощутили эманации Всезрячей и откликнулись на зов.

Всезрячая... кажется, была здесь всегда. Первым сложным организмом, зародившемся в первом водоёме этого мира. Её много раз пытались съесть другие рыбы; в итоге Всезрячая всегда съедала их сама. Но её любимым лакомством была не плоть — она питалась чужим сознанием.

В смутных видениях, которыми Всезрячая общалась с близнецами, сложно было разобрать её историю; может быть, она жила в первых морях этого мира, обитала в подземных озёрах и реках, пока не оказалась в водоёме под Городом. Скорее всего, она попала сюда специально — Город просто бурлил вкусным человеческим разумом.

В конце концов, близнецы выросли, воспитанные этим первобытным, но очень могущественным сознанием. Первых слуг и нянек им помогла заполучить Всезрячая, обрушив всю мощь своего разума на оказавшихся рядом с её логовом бедолаг, сделав из них в послушных рабов.

Потом близнецы стали действовать сами. Они превратились в Толкователей посылаемых Всезрячей видений, постепенно собирая вокруг себя верных последователей и фанатиков с промытыми мозгами.

Иллюстрация на стр. 2 взята отсюда.
Изображение змеи на стр. 4 взято из Google.